

DADOS GIGANTES PARA PATIO



**BELKNAP
★ HILL ★
TRADING POST™**

© 2016, 2017 Universal Forest Products, Inc.
Todos los derechos reservados. | Hecho en Estados Unidos.
UFP Granger, LLC
50415 Herbert Street | PO Box 129 | Granger, IN 46530
574.277.7670
Belknaphill.com 7970_1/17

EQUIPO PARA JUGAR

- 5 - Dados de madera

MECÁNICA DE JUEGO

Veintiuno *(se necesita un dado para jugar)*

Esta es una versión simplificada del juego de cartas conocido como Veintiuno o Blackjack. El objetivo es quedar lo más cerca posible de 21 puntos sin pasarse, lanzando un dado tantas veces como se desee y sumando los números lanzados. Un jugador que se pasa de 21 pierde y queda fuera del juego. El jugador cuyo total está más cerca de 21 gana el juego. En caso de empate, un lanzamiento de dado para ver quién tira el número más alto determina el ganador.

Barco, Capitán, Contra maestre y Tripulación *(se necesitan cinco dados para jugar)*

Cada jugador toma un turno lanzando los dados tres veces. Los jugadores tratan de separar un 6 (el barco), un 5 (el capitán), y un 4 (el contra maestre) en el transcurso de tres lanzamientos. Sin embargo, el 6, 5 y 4 deben lanzarse en orden; así que si el primer lanzamiento contiene un 6 y un 4 pero no un 5, sólo puede separarse el 6 y el resto de los dados, incluyendo el 4, se lanzan de nuevo. Si un jugador no lanza el 6, 5 y 4 después de tres lanzamientos, no obtienen puntos. Si, después de tres lanzamientos, un jugador ha separado el barco, capitán y contra maestre, gana un lanzamiento adicional y los dos dados restantes (la tripulación) se lanzan y el resultado se suma al puntaje del jugador. Si se obtienen el 6, 5 y 4 ANTES del tercer lanzamiento, los dos dados restantes (la tripulación) se lanzan en los turnos restantes para mejorar el puntaje total del jugador. El jugador con el total más alto gana. En caso de empate, todos los jugadores vuelven a jugar la ronda.

Craps simplificados *(se requieren dos dados para jugar)*

Los jugadores ganan cuando su lanzamiento suma 2, 3, 4, 10, 11 ó 12, y pierden cuando suma 5, 6, 7, 8 ó 9. El número de combinaciones ganadoras favorece al jugador que opera como "la casa", pero las probabilidades de pago favorecen a los jugadores que lanzan los dados.

Pagos para craps

- Si los dados suman 2, el pago es 3:1
- Si los dados suman 3 ó 4, el pago es 1:1 (parejo)
- Si los dados suman 10 u 11, el pago es 2:1
- Si los dados suman 12, el pago es 5:1

Los jugadores que lanzan tienen una desventaja respecto a la casa del 2.8%. Si el jugador que opera como la casa no está satisfecho con esta ventaja, se pueden modificar las probabilidades a un más modesto 3:1 cuando los dados sumen 12.

Izquierda, Derecha, Centro *(se requieren tres dados para jugar)*

Organice a los jugadores en círculo y dé a cada jugador tres fichas. (Utilice cualquier ficha, moneda o incluso pequeñas piedras si desea). Designe a un jugador inicial. El primer jugador lanza los tres dados al mismo tiempo. Por cada "1" que salga, pasa una ficha al jugador de la izquierda. Por cada "2" que salga, pasa una ficha al jugador de la derecha. Por cada "3" que salga, coloca una ficha en el centro ("el pozo"). Por cada "4", "5" o "6" que salga, el jugador se queda con su ficha. Conforme el juego avance, cada jugador sólo lanza tantos dados como tenga fichas (si le quedan dos fichas, lanza dos dados; si queda una ficha, lanza un dado). Una vez que un jugador pierde su última ficha, ya no puede lanzar los dados y deja de participar en su turno. Sin embargo, no está fuera del juego. Si le pasa una ficha el jugador de su izquierda o derecha, vuelve a participar. Los dados se pasan en sentido horario a lo largo del círculo. El juego termina y el ganador toma el pozo cuando es el único jugador que aún tiene al menos una ficha y todas las demás están en el centro.

Chicago *(se requieren dos dados para jugar)*

Se juegan once rondas en las que cada jugador toma un turno para lanzar los dados y tratar de obtener sucesivamente todas las posibles combinaciones de los dados, de 2 a 12. Los jugadores anuncian su puntaje después de cada turno, o se registran los puntos en una hoja. Si un jugador lanza dos unos para un total de 2 en su primer lanzamiento, obtiene 2 puntos. Si lanza un total de 3 en la segunda ronda, obtiene 3 puntos, y así hasta el 12, sumando los puntos correspondientes. El jugador con el puntaje más alto después de once rondas gana.

Pig *(se necesita un dado para jugar)*

Para este juego se requiere una hoja para anotar los puntos. Cada jugador toma un turno para lanzar el dado y sigue lanzando hasta que decide parar o hasta que lance un 1. Cuando un jugador decide parar, obtiene la suma de los puntos que llevaba antes de parar. Si no para antes de rodar un 1, se le penaliza al no sumar ningún punto a su puntaje. El primer jugador en llegar a 100 es el ganador.

⚠ ADVERTENCIA: Perforar, cortar, lijar o mecanizar productos de madera puede exponerlo al polvo de madera, una sustancia conocida en el Estado de California como causante de cáncer. Evite inhalar polvo de madera o use una máscara antipolvo u otras protecciones para la protección personal. Para obtener más información, vaya a www.P65Warnings.ca.gov/wood.

Estas instrucciones sólo tienen fines ilustrativos. El uso de este producto tiene que guardar conformidad con todos los códigos locales de zonificación y/o construcción. El consumidor asume todos los riesgos y responsabilidades asociados al uso de este producto. El garante no ofrece garantía alguna, explícita o implícita, y no será responsable por daño alguno, incluidos los daños indirectos.